

| | | |
|-----------------------------|--|---|
| DIPARTIMENTO: I.T.I. | MATERIA: <ul style="list-style-type: none"> ▪ TECNOLOGIE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE, ▪ LABORATORI DI TECNICHE E TECNOLOGIE DELLA COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE |  |
| CLASSE : 3A | INDIRIZZO : GRAFICA E COMUNICAZIONE | |

PREMESSA

- Il docente di “Tecnologie dei Processi di Produzione” concorre a far conseguire allo studente, al termine del percorso quinquennale, i seguenti risultati di apprendimento relativi al profilo educativo, culturale e professionale dello studente:
 - padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio;
 - utilizzare, in contesti di ricerca applicata, procedure e tecniche per trovare soluzioni innovative e migliorative, in relazione ai campi di propria competenza;
 - saper interpretare il proprio autonomo ruolo nel lavoro di gruppo; orientarsi nelle dinamiche dello sviluppo scientifico e tecnologico, anche con l'utilizzo di appropriate tecniche di indagine; orientarsi nella normativa che disciplina i processi produttivi del settore di riferimento, con particolare attenzione sia alla sicurezza sui luoghi di vita e di lavoro sia alla tutela dell'ambiente e del territorio;
 - utilizzare i linguaggi settoriali delle lingue straniere previste dai percorsi di studio per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e di lavoro.

Nota: nel modulo sono stati indicati in stile **grassetto** i saperi minimi a cui riferirsi per una programmazione individualizzata (PDP)

| MODULO 1 : Design della Comunicazione Visiva | | |
|--|---|---|
| PERIODO: settembre - gennaio | | |
| UDA – LA PROFESSIONE DEL GRAFICO; METODOLOGIA PROGETTUALE DELLA COM. VISIVA; BASIC DESIGN. | | |
| COMPETENZE | CONOSCENZE | ABILITÀ |
| <input type="checkbox"/> Programmare ed eseguire le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi di produzione; <input type="checkbox"/> Gestire progetti e processi secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali di gestione della qualità e della sicurezza; <input type="checkbox"/> Analizzare il valore, i limiti, i rischi delle varie soluzioni tecniche per la vita sociale e culturale con particolare riferimento alla <input type="checkbox"/> Sicurezza dei luoghi di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio; <input type="checkbox"/> Utilizzare i principali concetti relativi all'economia e all'organizzazione dei processi produttivi e dei servizi <input type="checkbox"/> Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali; | <ul style="list-style-type: none"> – Procedimenti e processi di stampa. ✓ Tipologie dei prodotti e loro classificazione. – Principali tipologie di supporti fisici per la comunicazione a stampa e audiovisiva. – Tecnologie per la registrazione e riproduzione audio. ✓ Colorimetria e sue applicazioni nei processi. – Impianti, attrezzature e flussi di lavoro del processo produttivo dell'industria grafica e audiovisiva. – Controllo di qualità del processo e del prodotto. <p>IL MESTIERE DEL GRAPHIC DESIGN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il sistema design; • Il design grafico; • Gli strumenti del progettista grafico; • Le differenze tra le figure professionali appartenenti al mondo del Design della Comunicazione Visiva; • Il concetto di creatività; <p>IL METODO PER PROGETTARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metodologia progettuale della comunicazione visiva: le regole, la progettazione; • Le fasi del progetto: La definizione del problema, la proposta del concept, | <ul style="list-style-type: none"> – Scegliere il processo in funzione del prodotto da realizzare. – Selezionare i materiali idonei alla realizzazione del prodotto. – Stabilire il corretto flusso operativo di pre stampa, stampa e post stampa. ✓ Applicare le nozioni di fisica necessarie alla selezione e gestione del colore. – Ottimizzare la riproduzione del suono. – Individuare i parametri e gli standard di qualità del prodotto. |

SI RITIENE INOLTRE DI INTEGRARE
CON LE SEGUENTI
COMPETENZE CHIAVE :

- ✓ comunicazione della madrelingua
- ✓ imparare ad imparare
- ✓ consapevolezza ed espressione culturali

le fasi dello sviluppo, le procedure di implementazione;

- La definizione del problema: intervista e questionario rivolti al committente, design brief, ricerca iniziale e piano di azione (diagramma di Gantt);
- La proposta del concept: ricerca, osservazione e ascolto, tecniche creative, il brainstorming, la mappa mentale, la discussione, tecniche di memorizzazione, analisi e valutazione, primi layout e passaggi progettuali;
- Le fasi di sviluppo: creative brief, realizzazione dei semilavorati, prova di stampa, verifica, richieste del committente, implementazione, esecutivi digitali, supervisione alla produzione, consegna e consuntivo;

IL COLORE

- Il colore e la percezione dell'immagine
- La semantica del colore
- Teoria dei colori: la scala cromatica
- **Il metodo RGB e il metodo CMYK: definizione e modalità di applicazione**
- Il sistema internazionale di classificazione Pantone
- **Le relazioni fra colore, testo e leggibilità**

IL MARCHIO, IL LOGOTIPO ED IL MONOGRAMMA

- **Definizione di Marchio;**
- Analisi del marchio: il segno grafico;
- Classificazione del marchio: sintesi visiva, logotipo, simbolo astratto, elemento iconico;
- **Definizione di logotipo;**
- **Definizione di monogramma;**
- **Il monogramma personale.**

SOFTWARE DI DISEGNO VETTORIALE

Panoramica di Adobe Illustrator CC 2018

- Nozioni di grafica vettoriale e grafica bitmap
- **L'interfaccia**
- L'area di lavoro
- Definire un documento

GLI STRUMENTI DI BASE

- **Il pannello di controllo**
- Selezione e posizionamento

- **Disegnare forme**
- **Lo strumento PENNA: segmenti e curve**

TRATTO E RIEMPIMENTO

- **Il pannello campioni e il pannello colore**

- **Metodi di colore**

- La guida colori
- L'opzione campione "globale"
- Tonalità e tinta

RIGHELLI E GUIDE, IMPOSTARE UN LAYOUT

- Lo strumento Tavola disegno
- Disegnare con la matita
- **Gestire i tracciati e modificare i punti di ancoraggio**
- **Il pannello elaborazione tracciati**

PENNELLI ED OGGETTI

- **Strumento pennello e strumento gomma**
- **Strumento pennello tracciato chiuso**
- **Operazioni con le selezioni**
- Gestire gruppi e sottogruppi
- **Trasformazione e ridimensionamento**

IL TESTO, IL SALVATAGGIO

- **Lavorare con il testo**
- Pannelli carattere e paragrafo
- Testo su tracciato e concatenare il testo
- **Trasformare il testo in tracciati**
- **Salvare ed esportare in vari formati**
- **Salvare in PDF**

| CONOSCENZE LABORATORIALI | ABILITÀ TECNICO-PRATICHE SPECIFICHE |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Analisi di un brief; 2. Allestimento di una campagna pubblicitaria di un prodotto noto (con adozione metodologica di tutte le fasi del progetto). 3. Esercitazioni mirate sul disegno vettoriale con l'utilizzo del software; 4. Principio della percezione visiva del colore; 5. Sintesi additiva e sottrattiva; 6. Caratteristiche colorimetriche: Hue, Saturation e Brightness; 7. Analizzare un marchio e/o un logotipo e/o un monogramma dato. | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Capacità nella riproduzione a mano libera; ✓ Capacità nella sintetizzazione grafica di un concept; ✓ Acquisizione del linguaggio tecnico specifico; ✓ Conoscenze nell'ambito della colorimetria; ✓ Capacità critica ed esecutiva nella progettazione di un marchio aziendale. |

| ESPERIENZE TECNICO-PRATICHE / DI LABORATORIO RACCORDI INTERDISCIPLINARI (CONOSCENZE/CONTENUTI) | ABILITÀ |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Italiano: BRIEF- redigere relazioni di tipo tecnico. Analizzare un marchio e/o un logotipo e/o un monogramma dato. | <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Sapersi esprimere nella lingua madre.</i> ✓ <i>Saper comunicare il proprio livello di competenze e dei saperi acquisiti attraverso un procedimento argomentativo.</i> ✓ <i>Utilizzare il linguaggio tecnico specifico.</i> ✓ <i>Saper esprimere le proprie considerazioni e valutazioni sul percorso vissuto.</i> ✓ |

| PROGETTI | METODOLOGIE | VERIFICHE |
|----------|-------------|-----------|
|----------|-------------|-----------|

| | | |
|---|---|---|
| 1. Campagna pubblicitaria; 2. Il monogramma personale. | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lezioni frontali ✓ Lezioni dialogate <input type="checkbox"/> Interazione con facilitatori, esperti o tutor, visite guidate ✓ Attività laboratoriali ✓ Esercitazioni pratiche – Esercitazioni ed esperienze guidate ✓ Cooperative learning – Apprendimento cooperativo | <ul style="list-style-type: none"> ✓ N.2 verifiche scritte ✓ N.2 verifiche orali ✓ N.4 verifiche pratiche |
|---|---|---|

MODULO 2: : Elementi di tipografia e grafica editoriale

PERIODO: febbraio – maggio

UDA – MICROTIPOGRAFIA E MACRTIPOGRAFIA; INDESIGN.

| COMPETENZE | CONOSCENZE | ABILITÀ |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ✓ Programmare ed eseguire le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi di produzione; <input type="checkbox"/> Gestire progetti e processi secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali di gestione della qualità e della sicurezza; <input type="checkbox"/> Analizzare il valore, i limiti, i rischi delle varie soluzioni tecniche per la vita sociale e culturale con particolare riferimento alla <input type="checkbox"/> Sicurezza dei luoghi di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio; <input type="checkbox"/> Utilizzare i principali concetti relativi all'economia e all'organizzazione dei processi produttivi e dei servizi <input type="checkbox"/> Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali; | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Procedimenti e processi di stampa. <ul style="list-style-type: none"> – Tipologie dei prodotti e loro classificazione . ✓ Principali tipologie di supporti fisici per la comunicazione a stampa e audiovisiva. <ul style="list-style-type: none"> – Tecnologie per la registrazione e riproduzione audio. – Colorimetria e sue applicazioni nei processi. – Impianti, attrezzature e flussi di lavoro del processo produttivo dell'industria grafica e audiovisiva. ✓ Controllo di qualità del processo e del prodotto. – <i>RALLENTAMENTO DELL'ATTIVITÀ DIDATTICA VOLTO AL RECUPERO/POTENZIAMENTO</i> <p>TIPOGRAFIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anatomia del carattere; • Le segnature tipografiche; • Anatomia del libro; • Classificazione dei caratteri di Aldo Novarese; • La Microtipografia; • La macrotipografia; | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Scegliere il processo in funzione del prodotto da realizzare. ✓ Selezionare i materiali idonei alla realizzazione del prodotto. <ul style="list-style-type: none"> – Stabilire il corretto flusso operativo di pre stampa, stampa e post stampa. – Applicare le nozioni di fisica necessarie alla selezione e gestione del colore. – Ottimizzare la riproduzione del suono. – Individuare i parametri e gli standard di qualità del prodotto . |

SI RITIENE INOLTRE DI INTEGRARE
CON LE SEGUENTI COMPETENZE
CHIAVE :

- ✓ comunicazione della madrelingua
- ✓ imparare ad imparare
- ✓ consapevolezza ed espressione culturali

- Gabbia e griglia d'impaginazione;
- La composizione: raggruppare, allineare, ripetere, contrastare;
- La carta: nascita, sviluppo e utilizzo;
- Metodi di stampa d'arte: xilografia, calcografia, calcografia ad acquaforte, tipografia, serigrafia, litografia;

SOFTWARE DI DIGITAL PUBLISHING

Panoramica di Adobe InDesign CC 2018

- **Introduzione al software**
- **Interfaccia**
- **Strumenti e pannelli**
- Personalizzare l'area di lavoro
- Suggestioni e scorciatoie
- Preferenze di base

IMPOSTARE IL DOCUMENTO

- **Creare un nuovo documento**
- **Formato pagina e margini**
- Le pagine affiancate
- Le opzioni avanzate: **pagina al vivo** e area indicazioni
- **Guide e righe**
- **La gabbia**

GESTIRE IL LAYOUT

- Il pannello pagine
- **Pagine mastro e pagine del documento**
- **Gli oggetti mastro**
- Numerazione automatica
- Svincolare gli oggetti mastro

FORMATTARE IL TESTO

- Importare dai software editor di testo
- Formati supportati e loro caratteristiche
- Formattazione base dei caratteri
- **Capitolo**
- Controlli tipografici
- **Stili di paragrafo e di carattere**
- Lavorare con i blocchi di testo
- **Creare e modificare tabelle**

| | <ul style="list-style-type: none"> • Testo su tracciato • Controllo ortografico • Contorna con testo <p>IMPORTARE LE IMMAGINI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formati supportati e loro caratteristiche • Supporto formati nativi di Photoshop • Pannello collegamenti • Importare file PDF multipagina • Adattare l'immagine alla cornice • Agire sulla cornice o sul contenuto | |
|---|--|---|
| CONOSCENZE LABORATORIALI | | ABILITÀ TECNICO-PRATICHE SPECIFICHE |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Esecuzione grafica dell'Anatomia del carattere; 2. Allestimento di tutte le tipologie esistenti di signature tipografiche; 3. Ricostruire e riconoscere le parti del carattere appartenenti alla Microtipografia; 4. Ricostruire e riconoscere le parti del testo appartenenti alla Macrocrotipografia; 5. Impaginare con l'ausilio delle gabbie e griglie di impaginazione; 6. Riconoscere le varie tipologie di carta per un utilizzo mirato. 7. Schede sui metodi di stampa d'arte. <p><i>* Attività di realizzazione del portfolio personale delle competenze proprie dell'istruzione tecnica.</i></p> | | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscenza degli elementi dei caratteri ✓ Acquisizione del linguaggio tecnico specifico <p><i>*Ricognizione delle proprie competenze formali, informali e non formali.</i></p> |

| ESPERIENZE TECNICO-PRATICHE / DI LABORATORIO RACCORDI INTERDISCIPLINARI (CONOSCENZE/CONTENUTI) | ABILITÀ |
|---|---------|
| / | / |

| PROGETTI | METODOLOGIE | VERIFICHE |
|--|---|---|
| 1. Manuale operativo del monogramma personale. | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lezioni frontali ✓ Lezioni dialogate <input type="checkbox"/> Interazione con facilitatori, esperti o tutor, visite guidate ✓ Attività laboratoriali ✓ Esercitazioni pratiche – Esercitazioni ed esperienze guidate ✓ Cooperative learning – Apprendimento cooperativo | <ul style="list-style-type: none"> ✓ N.2 verifiche scritte ✓ N.2 verifiche orali ✓ N.4 verifiche pratiche |

MODULO 3: Portfolio delle competenze**PERIODO:** giugno**UDA –**

| COMPETENZE | CONOSCENZE | ABILITÀ |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">✓ Programmare ed eseguire le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi di produzione;<input type="checkbox"/> Gestire progetti e processi secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali di gestione della qualità e della sicurezza;<input type="checkbox"/> Analizzare il valore, i limiti, i rischi delle varie soluzioni tecniche per la vita sociale e culturale con particolare riferimento alla<input type="checkbox"/> Sicurezza dei luoghi di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio;<input type="checkbox"/> Utilizzare i principali concetti relativi all'economia e all'organizzazione dei processi produttivi e dei servizi<input type="checkbox"/> Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali; <p>SI RITIENE INOLTRE DI INTEGRARE CON LE SEGUENTI COMPETENZE CHIAVE :</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> comunicazione della madrelingua<input type="checkbox"/> imparare ad imparare✓ consapevolezza ed espressione culturali | <ul style="list-style-type: none">✓ Procedimenti e processi di stampa.✓ Tipologie dei prodotti e loro classificazione .<input type="checkbox"/> Principali tipologie di supporti fisici per la comunicazione a stampa e audiovisiva.✓ Tecnologie per la registrazione e riproduzione audio.✓ Colorimetria e sue applicazioni nei processi.<input type="checkbox"/> Impianti, attrezzature e flussi di lavoro del processo produttivo dell'industria grafica e audiovisiva.<input type="checkbox"/> Controllo di qualità del processo e del prodotto. <p>• Portfolio delle competenze:</p> | <ul style="list-style-type: none">✓ Scegliere il processo in funzione del prodotto da realizzare.✓ Selezionare i materiali idonei alla realizzazione del prodotto.– Stabilire il corretto flusso operativo di pre stampa, stampa e post stampa.✓ Applicare le nozioni di fisica necessarie alla selezione e gestione del colore.– Ottimizzare la riproduzione del suono.– Individuare i parametri e gli standard di qualità del prodotto. |

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| CONOSCENZE LABORATORIALI | | ABILITÀ TECNICO-PRATICHE SPECIFICHE |
| 1. Composizione del portfolio delle competenze proprie dell'istruzione tecnica che ciascun allievo ha realizzato durante l'anno. | | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscenza degli elementi dei caratteri ✓ Acquisizione del linguaggio tecnico specifico |

| | |
|---|---|
| ESPERIENZE TECNICO-PRATICHE / DI LABORATORIO | ABILITÀ |
| RACCORDI INTERDISCIPLINARI (CONOSCENZE/CONTENUTI) | |
| Italiano: redigere relazioni di tipo tecnico. | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Sapersi esprimere nella lingua madre. ✓ Saper comunicare il proprio livello di competenze e dei saperi acquisiti attraverso un procedimento argomentativo. ✓ Utilizzare il linguaggio tecnico specifico. ✓ Saper esprimere le proprie considerazioni e valutazioni sul percorso vissuto. |

| | | |
|----------|-------------|-----------|
| PROGETTI | METODOLOGIE | VERIFICHE |
|----------|-------------|-----------|

2. Portfolio digitale.

- ☐ Lezioni frontali
- ✓ Lezioni dialogate
- ☐ Interazione con facilitatori, esperti o tutor, visite guidate
- ✓ Attività laboratoriali
- ☐ Esercitazioni pratiche – Esercitazioni ed esperienze guidate
- ☐ Cooperative learning – Apprendimento cooperativo

- ☐ Scritto
- ☐ Orale
- ☐ Pratico

✓ **Altro: il contenuto non è soggetto a verifica, in quanto è la raccolta dei dati, degli apprendimenti e delle competenze che ogni allievo elabora su sé stesso a partire dalla propria esperienza.**